



Ministero dell'Istruzione
ISTITUTO TECNICO INDUSTRIALE STATALE
"GALILEO FERRARIS"

Via A. Labriola, Lotto 2/g - Scampia- 80145 NAPOLI (NA)
Tel. 081 7022150 - Fax 081 7021513 - Email
natf17000q@istruzione.it Pec natf17000q@pec.istruzione.it
Cod. Fisc.: 80059100638 – Cod. Unico SQ0DOI - Cod. Mecc.
NATF17000Q - www.itiferraris.edu.it



FORMAZIONE DEI DOCENTI 2020-2021 – FUTURE LAB

TRACCIA PROGRAMMATICA

Struttura corsi

- 12 ore in FAD in modalità sincrona a cura dell'esperto attraverso una classe virtuale predisposta dal Future Lab Napoli Ferraris
- 8 ore di attività asincrona a cura dell'esperto, durante le quali i corsisti svolgeranno attività ed esercitazione assegnati dal formatore, seguiti dallo stesso attraverso la classe virtuale.

Il corso sarà attivato al raggiungimento del numero minimo di iscritti, ovvero 40, e portato a termine entro il 20 luglio 2021. Verrà inviato ai corsisti un'email con le credenziali alla classe virtuale e istruzioni operative (alla stessa email presente nella piattaforma Sofia).

- **AREA TEMATICA DIGCOMPEDU:** PRATICHE DI INSEGNAMENTO E APPRENDIMENTO
- **CORSO:** PROCESSI DI INSEGNAMENTO E APPRENDIMENTO INNOVATIVI E METODOLOGIE DIDATTICHE
- **TITOLO MODULO PROPOSTO:** WEB APP PER LO STORYTELLING
- **LIVELLO DI COMPETENZA IN USCITA: B2**

Tematica didattica digitale integrata; metodologie didattiche innovative e utilizzo delle nuove tecnologie nella didattica; innovazione didattica e competenze digitali nei licei; rimodulazione della didattica ordinaria; app per la didattica.

Destinatari: Scuola primaria e secondaria di primo e secondo grado

Descrizione

Nelle indicazioni DigiCompEdu della UE, l'area 3 indica il potenziamento delle pratiche di apprendimento e di insegnamento. Questo corso intende fornire delle competenze su una particolare pratica didattica: lo storytelling. Dal punto di vista metodologico lo storytelling consiste nel trasformare nozioni, dati e in generale "pezzi" di conoscenze slegate tra loro in una narrazione integrata, sintetica e interdisciplinare. Tale metodologia, opportunamente modulata, risulta efficace sia per i bambini della scuola primaria che per gli adolescenti della secondaria. Lo storytelling ha dimostrato una grande capacità di coinvolgimento degli studenti consentendo l'espressione dello loro facoltà creative.

L'avvento delle tecnologie web ha potenziato in modo straordinario le possibilità di storytelling didattico, rendendo semplice la creazione di contenuti multimediali interattivi sia da parte dei docenti che da parte degli studenti. Dopo una breve introduzione metodologica, il corso avrà un taglio laboratoriale e sarà orientato all'acquisizione di competenze nell'uso delle principali web app per lo storytelling orientato alla didattica

Obiettivi

Gli obiettivi del corso sono:

- fornire ai docenti una metodologia didattica multidisciplinare e laboratoriale, adattabile a studenti di tutte le fasce di età.
- Predisporre attività d'apprendimento in ambienti digitali, tenendo conto anche delle necessità di offrire supporto agli studenti, e poi rispondere adeguatamente a tale necessità

- Contestualmente all'aspetto metodologico, fornire agli insegnanti le competenze per usare strumenti software online (totalmente o parzialmente gratuiti) potenti ma al contempo relativamente semplici da usare sotto il profilo tecnico, che esaltino la capacità espressiva degli studenti.
- Predisporre interventi, attività e interazioni didattiche in un ambiente digitale
- Strutturare e gestire contenuti, collaborazioni e interazioni in un ambiente digitale
- Considerare come gli interventi digitali guidati dal docente/formatore (sia in presenza che in un ambiente digitale) possano facilitare il raggiungimento degli obiettivi educativi

Programma (sintetico per punti o diviso per lezioni)

- Introduzione metodologica allo storytelling
- Strumenti software per lo storytelling:
 - Creazione di infografiche (storytelling grafico/sintetico) tramite web app
 - Creazione di oggetti multimediali basati sulla georeferenziazione (storytelling georeferenziato) tramite web app
 - Creazione di oggetti multimediali basati sulla cronologia (storytelling cronologico) tramite web app
 - Creazione di oggetti multimediali integrabili con tecnologie web: integrazione dei contenuti prodotti in pagine web, in piattaforme didattiche come Google classroom, etc
 - Ricerca di risorse audio/video/grafiche royalty free on line

Mappatura delle competenze (competenze maturate al termine dell'iniziativa formativa)

Le competenze in uscita saranno di **livello B2**. Tale livello prevede non solo una competenza specifica nell'uso delle risorse ma anche la capacità di gestirle per finalizzarne l'uso secondo le proprie esigenze didattiche. In questo senso le competenze fondamentali in uscita saranno:

Saper adattare la metodologia dello storytelling per potenziare l'attività didattica

Saper usare strumenti software (web app) per creare oggetti multimediali liberamente distribuibili. Tali oggetti potranno essere basati sulla georeferenziazione, sulla cronologia o sulla rappresentazione della conoscenza mediante pagine web multimediali o mediante rappresentazioni condensate (infografiche).

Ambiti Specifici (indicare gli ambiti di riferimento)

Educazione alla cultura economica	
Orientamento e Dispersione scolastica	
Bisogni individuali e sociali dello studente	X
Problemi della valutazione individuale e di sistema	
Alternanza scuola-lavoro	
Inclusione scolastica e sociale	X
Dialogo interculturale e interreligioso	
Gestione della classe e problematiche relazionali	
Conoscenza e rispetto della realtà naturale e ambientale	
Tutela della salute e sicurezza nei luoghi di lavoro	
Sviluppo della cultura digitale ed educazione ai media	X
Cittadinanza attiva e legalità	
Didattica singole discipline previste dagli ordinamenti	X

Ambiti Trasversali

Didattica e metodologie	X
Metodologie e attività laboratoriali	X
Innovazione didattica e didattica digitale	X
Didattica per competenze e competenze trasversali	X
Gli apprendimenti	X